

# Lo virtual y lo social

## The virtual and the social

---

Miquel Domènech y Francisco Javier Tirado

Universitat Autònoma de Barcelona

Unitat de Psicologia Social

Departament de Psicologia de la Salut i Psicologia Social

Edifici B 08193 Bellaterra (Barcelona)

[miquel.domenech@uab.es](mailto:miquel.domenech@uab.es)

[franciscojavier.tirado@uab.es](mailto:franciscojavier.tirado@uab.es)

### Resumen

Este texto sostiene que lo virtual no es algo nuevo, algo que observamos como resultado de la proliferación de las tecnologías de la información y la comunicación. Por el contrario, "virtual" es una noción con una larga historia. La palabra proviene del latín "virtualis", vocablo derivado de "virtus": fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es lo que existe potencialmente pero no en acto. Ésta es la razón por la cual autores como Levy (1998) arguyen que virtual no se opone a lo verdadero, sino a lo real. Este escrito desarrolla el término "virtual" apoyándose en las tesis del mencionado Levy y Michel Serres (1994). En *Atlas*, Serres caracteriza lo "virtual" como. La imaginación, la lengua, el conocimiento, la religión o la ficción son modos de ser-fuera-de-ahí. Sin embargo, las TIC's permiten que volvamos a descubrir o que reinventemos lo virtual. Algunos de los casos que presentamos aquí pretenden ilustrar tanto ese redescubrimiento de lo virtual como dar inteligibilidad a algunos procesos y relaciones que caracterizan nuestro presente. En ese sentido, la noción de "virtual" es útil para entender, por ejemplo, la tensión local-global, la creación de colectividades sin lugar específico y formas de gobierno inesperadas que se alejan de las implementadas por las viejas instituciones.

Palabras clave: virtual, TIC's, social, ser-fuera-de-ahí, local-global

### Abstract

*The hypothesis of this paper is that the virtual, at least in the way we define it, is not something new, something that we observe as a result of the proliferation of new ICT's. Rather, the concept of the virtual has a long history. The word virtual comes from latin "virtualis", derived from "virtus": force, potency. In scholastic philosophy the virtual is what exists in the making, potentially but not in act. This is why Levy (1998) argues that the virtual isn't opposed to the real, but to the actual. This paper develops the term 'virtual' by drawing on Levy's work alongside that of Michel Serres (1994). In Atlas, Serres characterises the virtual through the notion of being-out-of-there. Imagination, language, knowledge, religion or fiction are modes of being-out-of-there. Nevertheless, new technology allows us to rediscover, to refocus or to reinvent the virtual. And we argue that addressing some of the stories we present here through the figure of the virtual brings intelligibility to some of the processes and relationships that define our present. We will then go on to argue that the idea of the virtual may be useful to understand local-global tension, the creation of collectivities without designated place or space, and forms of ordering multiplicity and of governing quite different from those described by institutions.*

*Key words: virtual, ICT's, social, being-out-of-there, local-global*

## 1. Introducción

---

¿Qué es la sociedad? ¿Qué es lo que nos mantiene unidos? Para las preguntas clásicas del pensamiento social, respuestas de todos/as conocidas: *contratos, instituciones, instancias morales...*

No obstante, uno de los elementos que caracteriza las dos últimas décadas de las ciencias sociales es el llamado giro microsociológico. En éste, la anterior pregunta deja paso a un interrogante nuevo, a un interés por las características que definen y conforman lo social. ¿De qué está hecho lo social? Planteamientos teóricos como los provenientes del interaccionismo simbólico, la etnometodología o el análisis conversacional nos recuerdan que de *interacciones humanas* y *significados*. Lo social se hace y rehace continuamente a partir de juegos de interacción en los que se construyen y reconstruyen significados compartidos.

Más recientemente, de la mano de una subdisciplina o subgénero, la denominada nueva sociología del conocimiento científico, se ha planteado que, junto al significado y las interacciones en las que éste se performa, hay otras dimensiones que deben ser atendidas si deseamos entender la verdadera textura de lo social: el orden de *lo material* y el papel que *los objetos* juegan en desplegar y mantener cualquier fenómeno de socialidad.

En la línea de lo anterior, aún más recientemente, hay toda una serie de autores (Turkle 1997; Rheingold 1996...) que sostienen que vivimos un momento epocal en el que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), a través de la producción de *simulaciones* y *entornos virtuales*, redefinen completamente la textura de lo social. A la pregunta ¿de qué está hecho lo social?, tales trabajos responden prestando atención a la dimensión que los fenómenos virtuales introducen en las relaciones humanas y el significado producido en éstas. Los recientes artefactos *high tech* reinstalan nuevas formas de subjetividad a partir de esa matriz, de esa interdependencia básica y fundamental entre lo orgánico y lo inorgánico. A partir del devenir de la información. Diferentes formas de relacionarnos con nosotros mismos, nuevas formas de relacionarnos con los otros, nuevas sexualidades, nuevos regímenes políticos y nuevos dispositivos de gobierno son posibles a partir de la realidad virtual. Ya es factible convertir sonidos en sensaciones táctiles y es posible cambiar, redefinir tu cuerpo y tu sexo de múltiples maneras, intercambiarlo con el mío, mezclarlo con él. Entrar en el espacio discursivo de un programa que nos lanza al ciberespacio es entrar en un momento o espacio de conjuntos de variables y operadores en los que se asignan nombres y representaciones corporales al azar, en función de nuestras preferencias o de las de otro. Entrar en este espacio es vivir al mismo tiempo una experiencia de dominio e indefensión y de poder. Nombrar es apropiarse de superficies e incorporarlas a la propia. Significa tener el poder de cambiar, de subvertir límites, de expandir el placer y la sensualidad. El valor del cuerpo es el valor de lo efímero y temporal, el valor del cuerpo es escapar a las formas convencionales.

A pesar del interés que sin duda tiene contemplar los fenómenos de simulación y virtualización a partir del papel que juegan las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, ello no debe llevarnos a pensar que estamos, pues, ante un fenómeno eminentemente reciente. Nuestra hipótesis es que lo virtual, al menos tal y como lo definimos aquí, no es algo nuevo, un efecto del protagonismo de las TIC. De hecho, más bien, lo virtual tiene una larga historia. Una noción que encuentra en la filosofía escolástica una de sus primeras definiciones en tanto aquello que existe en potencia pero no en acto.

## 2. Para conceptualizar lo virtual

---

A continuación vamos a presentar nuestra idea de lo virtual a partir de cuatro fuentes filosóficas:

- H. Bergson
- G. Deleuze and F. Guattari
- M. Serres
- P. Lévy

Veamos en qué consisten sus aportaciones.

Será Henry Bergson (1889, 1907, 1911) el autor que retomando una serie de planteamientos escolásticos proporcionará su forma más acabada a la noción de virtual. Para éste, cada vez que la filosofía o el pensamiento social se refieren a la realidad se encuentran con un concepto grande, enorme, que nos desborda. Parece que la tenemos frente a nosotros y al mismo tiempo estamos seguros que está más allá, abarcándolo todo. La realidad aparece casi siempre como totalidad homogénea. Cedemos a esa tentación. Somos incapaces de soslayarla. Pues bien, Bergson plantea la ruptura de tal homogeneidad. ¿Cómo? Recordando que es posible hablar de instanciaciones en la realidad. Así, él encuentra que la realidad se define por dos clasificaciones binarias: lo real frente a la posibilidad y lo actual frente a lo virtual.

Su trabajo parte del siguiente supuesto: la noción de realidad no hace más que glosar una serie de multiplicidades, multiplicidad de objetos, de seres humanos, de símbolos, de objetos y seres humanos... Para el autor, la multiplicidad no es un conjunto de entidades, cada una idéntica a sí misma y diferente de las demás. Tampoco es algo asimilable al clásico fluir heraclítico. En rigor, la multiplicidad es una manera de pensar que sustituye la tensión uno-muchos. La mayoría de teorías filosóficas y sociales operan combinando lo uno y lo múltiple. Ejemplos conocidos, afirmamos que el *Self* es uno o afirmamos que es múltiple. En éstas siempre basculamos en un movimiento que va de un extremo a otro. La originalidad de Bergson es situarse en la multiplicidad misma y considerar que sólo hay relaciones entre éstas. El autor, recogiendo algunas consideraciones de las matemáticas de Riemann, diferencia entre dos tipos de multiplicidades: discreta y continua. La primera hace referencia a magnitudes extendidas cuya naturaleza permanece idéntica después de su división. La segunda tiene que ver con magnitudes intensivas, su naturaleza cambia cada vez que son divididas. Las magnitudes extendidas o discretas están sujetas a procesos de descomposición, en partes, cada vez más pequeñas y numerosas, cada una de las cuales difiere de la otra sólo según su grado. Diferencias cuantitativas que pueden ser representadas. Pero entre las intensidades hay sólo diferencias de naturaleza ya que la división de ésta resulta en segmentos que difieren, a su vez, en naturaleza uno del otro. La diferencia real es ésta, la cualitativa.

En la multiplicidad continua aparecen tendencias. Líneas para la diferenciación. Ahora bien, las tendencias son reales, no sólo posibles. Tienen la realidad de lo virtual que existe para ser actualizado. Una *X* virtual, por ejemplo, es alguna cosa que, sin ser o parecer una *X*, tiene no obstante la eficiencia, la virtud, de producir *X*. Por el contrario, lo posible no tiene realidad. Lo virtual no tiene actualidad pero es real. Lo posible debe ser realizado y el proceso de su realización está sujeto a dos reglas esenciales, parecido y limitación. Lo real debe estar en la imagen de lo posible que realiza. Lo posible representa y se parece a lo real. Lo real sobrevive al aborto de lo posible. En

cambio, las reglas de actualización de lo virtual son la divergencia y la diferencia: lo actual no representa o se parece a lo virtual que encarna. La característica de lo virtual es que existe de tal manera que cuando se actualiza se diferencia. Lo virtual no es exactamente una réplica de la noción aristotélica de "potencialidad". La potencia, en tal doctrina, no posee capacidad creativa en sí misma, toda su identidad, determinación y orientación proviene del acto, de lo que es actual. Tanto la potencialidad como la posibilidad son claramente representables, y éste es el caso tanto si lo real es proyectado como imagen en lo potencial como si éste es comprendido en lo real. Tanto lo actual como lo potencial adquieren su significado gracias o en referencia a una existencia actual. Ahora bien, virtual es asimilable a potencial si se atiende a la etimología de la palabra. *Virtus* indica una tendencia, una línea de actualización abierta e incompleta.

Es importante retener el juego de relaciones que se establece entre el par actual-virtual, por un lado, y el par real-posible, por otro. Mientras que el segundo remite al plano de la substancia, lo eterno y lo instituido, el primero conduce al ámbito del acontecer, lo imprevisto y lo instituyente. Sobre los pares actual-virtual y real-posible existen algunas ideas que conviene aclarar. Por ejemplo, existe la idea de que lo virtual no es real o la sensación de que lo posible es menos que lo real, y que por esta razón la posibilidad de las cosas precede a su existencia. Pero un examen atento de esta última afirmación muestra que es errónea. En realidad podría afirmarse que hay más en lo posible que en los estados sucesivos de su realidad. A medida que ésta se crea, su imagen se refleja detrás, en el pasado indefinido, mostrando que ha sido siempre posible. Por tanto, lo posible es el espejismo de lo real, se da en el pasado, en un efecto de retrospectiva y se convierte en el pasado de un porvenir, del mañana. Contiene, así, de hecho, la imagen del porvenir. Volvemos a lo afirmado: habría más en lo posible que en lo real.

En esa línea, Deleuze y Guattari (1972 y 1980) sostienen que lo posible es una imagen o representación de lo real. Ya está constituido, aunque su lugar es una suerte de limbo. Se realizará o no, pero sin que nada cambie en su determinación o naturaleza. Es un real latente, fantasmagórico. Una copia pero sin existencia. Su llegada a ésta no es en modo alguno un acto de creación, nada nuevo-innovador ocurre en su aparecer. La diferencia entre lo real y lo posible es exclusivamente de orden lógico. Lo posible es estático y ya definido. Por el contrario, lo virtual no está nunca totalmente definido. No se opone a lo real sino a lo actual. Es un nudo de fuerzas y tendencias que acompaña a un objeto, un nudo de problemas ligado a un acontecimiento. Es una problematización que reclama solución, es decir, actualización. La solución o actualización de esa tendencia siempre dependerá del conjunto de circunstancias que en cada momento circunscriban al objeto en cuestión. Así, la actualización se coproduce, se inventa en cada instante. Si bien la realización acaece, ocurre, deviene como algo predefinido, sin embargo, la actualización exige la creación de una solución novedosa. A esto los autores lo denominan dimensión del acontecimiento: algo nuevo llega al ser.

Michel Serres (1980, 1982, 1991, 1993 y 1994) aporta una nueva dimensión que no está contenida en la formulación bergsoniana: lo virtual como estar-fuera-de-ahí. La imaginación, el lenguaje, la religión o la ficción son formas de estar-fuera-de-ahí. En este sentido, Serres insiste en presentar lo virtual como algo que las nuevas tecnologías pueden amplificar, pero que no se debe a éstas, pues está inscrito en la misma definición de lo humano:

"Singularidad de nuestro siglo, las redes de comunicación hacen realidad los espacios virtuales que en otros tiempos estuvieron reservados a los sueños y a las representaciones: mundo en construcción en el que, deslocalizados, localizamos y desplazamos, espacio menos alejado de lo que se piensa del antiguo territorio, ya

que no hace mucho tiempo, los que permanecían apegados a la tierra vivían en lo virtual tanto como nosotros, aunque sin tecnologías adaptadas" (Serres 1994, 15)

No obstante, nuestra realidad se constituye por el efecto de intensificación que introducen las tecnologías de la información. El resultado es un único mundo-red poblado por miríadas de ángeles que lo recorren, lo definen, lo constituyen y lo mantienen. No es posible analizar el presente que nos ha tocado vivir sin atender al trabajo de tales ángeles y al trenzado de las redes globales.

## **Ángeles**

El contrato es un arma contra la violencia indiscriminada. Tres tipos de contratos se superponen: la religión, la guerra y la economía. El cuarto contrato es la información. Lo informacional no es más que otra solución contra la violencia primigenia. Y la información se mueve, es transportada por ángeles.

Ángeles, portadores de mensajes, a veces lo llevan inscrito en el cuerpo, otras lo arrastran con sus manos. Se mueven por todas partes. Su llegada es un signo ambiguo, un acontecimiento, un ocurrir algo no demasiado claro. Es irrupción de novedad, de sentido, pero en modo alguno de significado, éste aparece posteriormente. Son invisibles pero pueden devenir visibles. La economía, el poder, la ciencia, la educación, los medios de comunicación, todos esos campos dependen de los mensajes; operan a través de ellos. Pero los ángeles no son una casta de seres privilegiados. No debemos hacernos ilusiones: todos nosotros somos mensajeros. Permitimos que la información circule. Los ángeles son obreros del uni-verso. Complejos, caóticos, aventurados, desplazados en pulsaciones arrítmicas, a partir de localidades dispersas, intermitentes, centelleantes se mueven hacia varios ensayos, logrados o fallidos, de tejer sistemas, duraciones. Crean flujos, olas.

El trabajo frío, mecánico, basado en el desplazamiento y manejo de cuerpos sólidos, asentado en la producción de "forma", dejó paso al trabajo caliente, la era de la energía, el poder de transformar cosas y manejar fluidos. Ahora, en un tercer momento, transmitimos mensajes, desciframos e interpretamos misivas. Habitamos la era de la información. Sus características son la comunicación, la interferencia, la transmisión, la traducción, la distribución y la intercepción. Trabajamos como ángeles, portando una sustancia que rápidamente pasa de un estado a otro, que aparece y se volatiliza, y que tiene alas, sobre todo eso: se mueve, constantemente, sin pausa.

Cambia el trabajo y se transforma el aspecto del globo. Aparece Newtown (La Ciudad Nueva). Ésta es global, en cantidad y calidad, es capaz de crear conexiones e intersecciones entre todos los espacios, abstractos o concretos, reales o imaginarios, oficinas e ideas, personas y emociones. Hasta ahora los sistemas de transporte —ferrocarril, transporte aéreo, bibliotecas...— conectaban lugares con la misma naturaleza y en la misma dimensión. Eran incapaces de mezclar distintas especies ontológicas. Nuestras comunicaciones, la información, lo conecta todo, cualquier cosa. Frente a la vieja u-topía (ningún lugar) emerge pan-topía (todos los lugares, cualquier lugar). Y hay una nueva materialidad en esta ciudad, fluida, volátil, eólica y móvil. Materialidad que define todos los espacios de nuestra cotidianidad:

“Una clase tradicional es más o menos estable porque reúne un número determinado de personas en un lugar concreto; construida con materiales sólidos, como la escuela, es una institución, mientras que si es virtual, fluctúa su figura espacial y el número de personas que reúne, de tal manera que su plan, siempre

diferente, es el mismo a pesar de todo: es como el velero de Teseo, estable pero siempre nuevo” (1994, 145).

## **Redes**

Newtown recluta a la humanidad entera. Convirtiéndola, al mismo tiempo, en objeto de la obra de ésta y en su sujeto. El mundo, los artefactos y nosotros somos tejidos en la misma red. Gigantesca. General. Ésta aparece al unísono como soporte y transporte, plano y comunicación. La misma práctica hace circular la información y su consulta. Es ubicua. Las características de la Red son inesperadas: detenta memoria por su soporte, recuerda por su evocación y transporte, es experta por los sistemas que integra, aprende porque sabe buscar, es flexible y adaptable, imaginativa dadas las imágenes que tiene depositadas y las combinaciones que genera, es mimética por sus reproducciones fieles, acumula porque conecta, y es inteligente porque genera información. Es hiperreal. Más real que la realidad, acumula el poder de generar originales.

La Red borra la frontera entre lo local y lo global al permitir que existan juntos, superpuestos, indiferenciados. De hecho borra el rastro de cualquier lugar. Controlar el conjunto de pasos que van de lo local a lo global y viceversa era la condición eficiente de la verdad y del poder. En la Red la situación cambia, la potestad reside en la gestión del movimiento mismo. La Red transforma nuestras relaciones con el tiempo. Ella puede negociar con él y hacer, por ejemplo, con la actualidad presente lo que antaño sólo era posible con la historia: contarla y cortarla en pedazos cada vez más pequeños o cada vez más grandes, rehacerla y recomenzarla incesantemente, plegarla y guardarla. El tiempo deja de ser condición o exigencia alguna y se torna materia dúctil con la que trabajar. La Red rompe el principio lógico de que lo que es no puede no ser al mismo tiempo. En ella es pensable y realizable ser y no ser. Permite contratiempos y contracorrientes.

En cuanto a Pierre Lévy (1995 y 1997), nos interesa la diferenciación que establece entre “virtualización” y “virtual”. Así, por virtualización hay que entender un proceso que va de lo actual a lo virtual, que no consiste en una desrealización (que implicaría la transformación de la realidad en un conjunto de posibilidades), sino, más bien, en un cambio de identidad; un desplazamiento del centro de gravedad del objeto bajo consideración que ya no se define por su actualidad (una solución) sino que encuentra su consistencia en un campo problemático. La virtualización impacta todos los ámbitos de nuestra realidad social. Es de hecho una continuación de la hominización. Si bien autores como Baudrillard o Virilio han ofrecido una lectura catastrofista de este hecho (el primero habla de desrealización e hiperrealidad y el segundo de desaparición de la dimensión espacial de nuestra cotidianidad), Lévy sostiene que ese fenómeno no es en sí mismo ni bueno ni malo, ni positivo ni negativo. De hecho, ni neutra, puesto que cambia el mundo y crea realidad. La virtualización no es más que el movimiento de “convertirse en otro”. Y ese movimiento implica irreversibilidad ya que transforma la actualidad inicial en un caso particular de una problemática más general o en un caso particular de un plano diferente que queda englobado y redefinido en el campo problemático que abre la virtualización. Por tanto, implica indeterminación en los procesos e indeterminación en su esfuerzo puesto que el campo de soluciones futuras que se abre es impredecible a priori. Por todo esto, la virtualización crea realidad, no la reproduce o copia.

Lévy señala tres efectos propios de la virtualización:

- 1) Hace más fluidas las distinciones instituidas: por ejemplo entre stock y flujo o entre espacio interior y espacio exterior.

- 2) Separa el *aquí* del *ahora*.
- 3) Posibilita la desterritorialization, el fuera-de-ahí.

### 3. Redescubrir o reinventar lo virtual

---

Lo virtual es un fenómeno antiguo. Lejano. No está ligado necesariamente a las nuevas tecnologías de la información. No obstante, es cierto que éstas lo intensifican y lo reinventan de alguna manera. Así, a la luz de las TIC, la cuestión de la virtualidad nos permite dotar de inteligibilidad a algunos de los procesos y relaciones que definen nuestro presente. De hecho, lo virtual puede ser una herramienta útil para entender la tensión local/global, la creación de colectivos que no están adscritos a un lugar determinado y las formas de ordenar la multiplicidad y de gobernar que se apartan de los modelos institucionales clásicos.

Ese es el caso, por ejemplo, de la aplicación de las TIC a la educación. La institución educativa, en ese caso, se transforma hasta tal punto que dejan de tener sentido los parámetros tradicionalmente utilizados para conceptualizar los establecimientos educativos. Utilizando una noción acuñada por Serres (1994), se puede explicar esa transformación como el paso de la institución a la *extitución* (Tirado 2001 y Tirado y Domènech 2001). Un cambio que puede leerse también a la luz de las transformaciones que Lévy sugería como propias de la virtualización:

La Universitat Oberta de Catalunya (UOC) ejemplifica esas características propias de las extituciones. Se trata de una universidad creada a partir de un “campus virtual” que se encuentra en Internet. El campus virtual es un conjunto de funcionalidades que hace posible la comunicación entre los diferentes miembros del colectivo universitario sin que sea preciso que se encuentren en las mismas coordenadas espaciotemporales. Esto significa que el campus virtual permite que cada miembro de la comunidad virtual permanezca en su propio espacio y tiempo, formando, por tanto, una colectividad que no sólo es materialmente, sino también, espaciotemporalmente heterogénea. Desde sus casas, los estudiantes pueden estudiar sin horarios, en cualquier momento del día o de la noche pueden entrar en contacto con otros estudiantes, profesores, tutores, etc. Se pueden encontrar en el bar virtual, pueden leer los periódicos, participar en discusiones, plantear preguntas, consultar libros, participar en fórums virtuales o trabajar en equipos virtuales.

Como extitución, la UOC no se define por referencia a un edificio central que le da sentido. Es más bien una red interconectada de establecimientos de todo tipo, desde la residencia estable de un miembro de la comunidad hasta un cibercafé donde ocasionalmente se conecta para enviar un mensaje. A diferencia de los moradores de instituciones, los participantes de las extituciones parecen, más bien, vagar por ellas, recorrerlas, atravesarlas en una disposición inestable y cambiante. Como consecuencia de ello, no se puede hablar de un dentro y un afuera. Eso es propio de edificios, de instituciones. Las extituciones, no responden a esa dicotomía, son sólo margen, frontera. Conjuntos de elementos que pueden estar conectados o no.

#### ***Instituciones y extituciones***

Contrastaremos directamente las características de la institución con las de la extitución. La primera se asienta en una suerte de materialidad dura. La segunda, por el contrario se establece en lo que podríamos denominar una materialidad blanda y mezclada. Aparece el edificio, pero también el

movimiento, se requiere que el primero sea poroso, la información conecta los distintos actores, etc. En suma, su materialidad es difusa. Ora dura ora flexible ora volátil. La institución se define a través del plano, está planificada. La extitución solapa planos y disposiciones geométricas en una trama topológica. La materialidad dura permite que la institución instaure relaciones espesas, repetitivas y bien definidas. Las instauradas en la extitución serán variables y flotantes. La primera, de este modo, crea rutinas que conducen a una socialidad perdurable, mantenible y constante. La segunda, por el contrario, crea movimiento. Cada vez más movimiento. Lo que le lleva a generar una especie de socialidad fluctuante. La institución detendrá gracias a esto memoria para su vínculo social, en la extitución sólo se dará performatividad puntual. La institución despliega algún tipo de encierro, ya sea físico o simbólico. La extitución es como un gran aparato de captura, incorpora, conecta. La primera se asienta en una realidad local. Éste está claramente definido y el problema es alcanzar lo global. Llegar al tejido social en su completa amplitud. La segunda presenta alguna definición, aunque sea imprecisa, de lo global. Lo importante es que se hace siempre evidente.

En suma, la institución es una multiplicidad actual, está ahí, presente, manifiesta, insoslayable y continua. El ajuste permanente en un contínuum de toda su heterogeneidad es condición necesaria para su acción. Además, las operaciones de su reproducción son la semejanza y la limitación. Requiere la repetición de hábitos y rutinas, congelar el acontecimiento. Por el contrario, la extitución es una multiplicidad discontinua y virtual. Sus componentes son variadas y jamás pierden esa heterogeneidad en sus actos y más que una actualización constituye una potencia, una tendencia que en determinados momentos se actualiza. Las operaciones de la extitución son la divergencia y la creación. Cada una de esas actualizaciones difiere de las anteriores. En esa diferencia o diferenciación siempre aparece el acontecer y la novedad. Se instaure el acto creativo como norma de ejecución.

<b><i>Institución</i></b>	<b><i>Extitución</i></b>
Materialidad dura	Mezcla de materialidades
Se define en un plano	Se asienta en planos que fluctúan
Relaciones espesas	Relaciones flotantes y variables
Socialidad perdurable	Socialidad fluctuante
Memoria del vínculo social	Performatividad del vínculo social
Preñada de rutinas	Preñada de movimiento
Encierro	Captura
Se asienta en una realidad local, bien definida y el problema es alcanzar lo global	Lo global está siempre presente, mal definido
Multiplicidad continua y actual, opera por semejanza y limitación	Multiplicidad discontinua y virtual, opera por divergencia y creación



## 4. Para continuar trabajando...

---

Lo argumentado hasta el momento es sólo una línea de trabajo que está en vías de desarrollo. Para finalizar apuntaremos tres ideas que resumen nuestro punto de vista y delimitan un horizonte futuro de investigación:

- La virtualización no significa desaparición, ficción o desmaterialización de nuestra realidad. Todo lo contrario. Lo virtual añade un eje, una nueva dimensión al análisis de nuestra cotidianidad. Es, por decirlo así, un poco más de espesor en la realidad. El fenómeno de la virtualización complejifica nuestro presente más inmediato, pero también el pasado. Permite, en ese sentido, reconsiderar el proceso de hominización e iluminarlo con una nueva luz. Del mismo modo, se proyecta un futuro muy concreto: el puntuado por la intensificación de las técnicas de virtualización.
- La virtualización es un proceso que está más allá del mero fenómeno histórico de las TIC. Afecta e impacta todos los ámbitos de la realidad del ser humano. Así, es posible referirse a una virtualización de los grupos, instituciones u organizaciones sin hacer de la tecnología el único y más elemental eje de la misma.
- Todo este conjunto de transformaciones en las diferentes ordenaciones sociales remite a la cuestión con la que iniciábamos este texto: ¿qué es lo social?, ¿de qué está hecho el lazo social? Desde nuestro punto de vista, ese interrogante no debe soslayar la problemática de la virtualización. Ésta permite plantear soluciones diferentes a las convencionales y, de hecho, replantea la propia pregunta; ahora el interrogante debería ser algo como *¿qué diferentes lazos nos mantienen unidos?, ¿en qué consiste la naturaleza de cada uno de ellos y qué efectos diversos conllevan?*

## Referencias

---

- Bergson, E. (1889). *Assaig sobre les dades immediates de la consciència*. Barcelona: Edicions 62, 1991.
- (1907). *La evolución creadora, I y II*. Madrid: Espasa-Calpe, 1973.
- (1911). "La percepción del cambio". En H. Bergson (1945). *El pensamiento y lo moviente*. Buenos Aires: Pléyade.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1972). *El Antiedipo*. Barcelona: Paidós, 1985.
- (1980). *Mil Mesetas*. Valencia: Pre-Textos, 1988.
- Lévy, P. (1995). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1998.
- (1997). *La cibercultura, el segon diluvi?* Barcelona: Ediuoc-Proa.
- Rheingold, H. (1996). *La comunidad virtual*. Barcelona: Gedisa.
- Serres, M. (1980). *The Parasite*. London: Johns Hopkins University Press.
- (1982). *Genesis*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1995.
- (1991). *El contrato natural*. Valencia: Pre-Textos.

— (1993). *Angels. A Modern Myth*. New York: Flammarion, 1994.

— (1994). *Atlas*. Madrid: Cátedra, 1995.

Tirado, F.J. (2001). *Los objetos y el acontecimiento. Teoría de la Socialidad Mínima*. Tesis doctoral presentada en la Universitat Autònoma de Barcelona.

Tirado, F. J. y Domènech, M. (2001). "Extituciones: del poder y sus anatomías". *Política y sociedad*, 36: 191-204.

Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós.

## Referencia

Domènech, M. y Tirado, F.J. (2002). Lo virtual y lo social. *Athenea Digital*, 1. Disponible en <http://antalya.uab.es/athenea/num1/Mdomenech.pdf>